Aprendizaje Basado En Proyectos, Una Llave Que Abre Muchas Puertas.

Por Giovanna Karina Amador Sánchez

Una de las tareas más importantes y sobre todo más compleja que tiene el docente hoy en día es la formación integral de sus estudiantes y futuros ciudadanos, en cuyas manos se encuentra el futuro a corto y largo plazo de su país. Es justamente aquí donde cada docente se detiene a pensar cuál es la forma más efectiva de lograr con éxito que sus estudiantes puedan desarrollar el pensamiento crítico, habilidades socioemocionales y de autogestión, al tiempo que adquieren herramientas para su desarrollo social, cultural y económico. Es aquí donde la Secretaría de Educación Pública a través de la Subsecretaría de Educación Básica (SEB, 2023) invita a la comunidad docente de nuestro país a implementar Metodologías Activas que impulsen el desarrollo de las habilidades del Siglo XXI en sus estudiantes, y que como consecuencia los resultados y productos de este trabajo sea significativo no solo para la escuela, sino que impacte también a las comunidades, el país e incluso al mundo.

Existen diferentes enfoques metodológicos para lograr esta tarea, sin embargo, el que actualmente ha tenido un mayor impacto, especialmente con una perspectiva humanista pero también de desarrollo económico, es precisamente la metodología de aprendizaje por proyectos, que es una de las más efectivas de las metodologías activas (Paoladelatorrem, 2019).

El aprendizaje basado en proyectos, también conocido como ABP, estimula la creatividad y el pensamiento crítico al mismo tiempo que permite a los estudiantes abordar el conocimiento de las ciencias y del mundo que le rodea, trabajando de manera colaborativa por un fin

común. Es por eso que esta metodología requiere del docente un gran compromiso y un cambio de rol en el que el centro del proceso educativo se enfoque ahora en el estudiante y el docente se convierte en un guía y un asesor que les acompañe durante el proceso de aprendizaje (Mirador Universitario UNAM, 2022). Trabajar por proyectos puede tomar días, incluso meses, dependiendo del alcance del mismo. También puede requerir la participación de la comunidad, invertir en herramientas y materiales, hacer visitas a instituciones y empresas fuera de la escuela, y a cualquier otro lugar que aporte una experiencia de aprendizaje para los estudiantes.

El ABP es una metodología ampliamente utilizada en educación gracias a su enfoque activo y centrado en el estudiante, sin embargo, no es una metodología nueva, sus orígenes se remontan a la segunda mitad del siglo XIX gracias a las aportaciones de diversas teorías pedagógicas que fueron desarrolladas a lo largo del tiempo por varios educadores e investigadores como John Dewey, William Kilpatrick, Lev Vygotsky, Jean Piaget y Howard Gardner, por mencionar algunos ().

En el aprendizaje basado en proyectos los estudiantes abordan problemáticas que impactan directamente a su contexto o se cuestionan interrogantes del mundo real, como puede ser dar solución al problema de exceso de basura en su colonia o proponer alternativas para combatir el calentamiento global. Vivir la experiencia de realizar un proyecto y presentarlo en su comunidad brinda a los estudiantes la oportunidad de lograr un aprendizaje más profundo y significativo, desarrollar habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración. Además, este enfoque no es exclusivo de un área del conocimiento, sino que pueden abordarse diferentes disciplinas logrando así transversalidad entre los diferentes campos formativos y ejes articuladores.

Como ya se mencionó, el rol del docente pasa de ser el que posee el conocimiento a ser un guía que acompaña y facilita a los estudiantes las herramientas necesarias para llevar a cabo con éxito cada una de las etapas del proyecto, fomentando la reflexión y el aprendizaje autónomo. Inicialmente, es el docente quien durante la planificación define el enfoque y la estructura del proyecto, sin embargo, también puede involucrar a los estudiantes en ciertas decisiones, como elegir subtemas o formas de presentar sus proyectos, por su puesto dependiendo del nivel de experiencia y madurez que demuestren tener éstos.

Por su parte, el estudiante como centro del proceso educativo, tiene un rol activo en esta metodología siendo el protagonista, ya que es quien investiga y de forma colaborativa toma decisiones sobre su aprendizaje con el resto del grupo o equipo, lo que le ayuda a desarrollar autonomía y habilidades de resolución de problemas con un enfoque en lo colectivo no individualista.

Una de las grandes ventajas que provee esta metodología es que no es exclusivo de un nivel o grado académico, sino que puede adaptarse a estudiantes de cualquier edad y grado escolar, desde niños pequeños, hasta estudiantes de primaria, secundaria e incluso universitarios (Mirador Universitario UNAM, 2022).

Este enfoque metodológico es popular en varios países como Finlandia, Canadá y Estados Unidos de América ya que sus sistemas educativos fomentan la creatividad y el aprendizaje activo. En México, existen diversas instituciones educativas, públicas y privadas, que implementan el ABP con el uso de herramientas interactivas. Algunos ejemplos de estas herramientas son los siguientes:

- Herramientas tecnológicas como plataformas de gestión de proyectos (Moodle, Google Classroom y Microsoft Teams, entre otras), herramientas de creación de contenido digital

(Canva, Genially o Prezi), herramientas de edición de video y audio, y algunas herramientas para elaborar y aplicar encuestas e investigación (Google Forms, Mentimeter, etc.)

- Herramientas de Inteligencia Artificial como como aquellas de generación de lluvia de ideas (ChatGPT, Google Gemini, Copilot y MindMeinster), herramientas de creación de imágenes (DALL·E o Deep Dream Generator), herramientas de traducción y corrección de textos (Grammarly, DeepL o Google Translate).
- Herramientas Metodológicas como herramientas de planificación y organización que permitan a los estudiantes estructurar sus proyectos de inicio a fin definiendo objetivos claros, herramientas de investigación y análisis que permitan lograr la construcción de conocimiento con los datos obtenidos, herramientas de trabajo colaborativo y herramientas para la presentación y evaluación de proyectos que permitan llegar al proceso de la reflexión sobre los logros y las áreas perfectibles.
- Recursos físicos y materiales como papelería, material reciclado, equipo tecnológico, laboratorios o talleres, espacios adecuados para trabajar, etc.
- Estrategias de evaluación, en las cuales se puede hacer uso de rúbricas, formularios en línea, portafolio digital o físico, herramientas de gamificación como Kahoot, Quizizz o Wordwall, entre otras.

Para que el desarrollo de habilidades y conocimiento pueda llevarse a cabo, es importante que cuando se trabaje un proyecto, tanto el docente como los estudiantes conozcan bien la estructura y objetivos del proyecto. El docente debe planificar cada una de las etapas del proyecto, desde la definición de los objetivos, pasando por la selección

de un tema relevante, la planificación de las actividades, asegurarse de que cuenta con los recursos necesarios, hasta llegar a la etapa de la evaluación y retroalimentación considerando tanto el proceso como el producto final (García, 2024).

Por su parte, los estudiantes deben hacer un buen planteamiento del problema o una pregunta central que les permita identificar claramente la problemática a trabajar, necesitarán planificar con la ayuda del docente cómo abordarán el proyecto, qué pasos van a seguir y qué recursos necesitarán. Posteriormente, los estudiantes habrán de investigar y recolectar datos para luego procesarlos y analizarlos. La siguiente fase o etapa será crear un producto, presentar una solución o compartir sus resultados de alguna manera para posteriormente presentan sus proyectos y recibir retroalimentación (*Markham, 2012*).

En resumen, esta metodología es efectiva y provee a los estudiantes invaluables experiencias de aprendizaje que les permite desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo, así como desarrollar su aprendizaje social a través del trabajo colaborativo. La forma en la que el docente o la institución educativa aborde el ABP es adaptable a las necesidades de cada contexto y puede variar dependiendo de la edad de los estudiantes, su nivel de madurez y del impacto que se desea generar en la comunidad educativa. Finalmente, Ya sea que el aula se convierta en un laboratorio de investigación o que la escuela vaya físicamente a la comunidad, lo más importante es que el proyecto sea significativo, fomente la creatividad y permita la resolución de problemas reales.

Referencias bibliográficas:

SEB. (2023, 11 julio). *Subsecretaría de Educación Básica*. Subsecretaría de Educación Básica. Recuperado de:

https://educacionbasica.sep.gob.mx/aprendizaje-basado-en-proyectos/

Mirador Universitario UNAM. (2022, 28 abril). *14.- El aprendizaje basado en proyectos y su aplicación en las universidades | Temporada 4* [Vídeo]. YouTube. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=O0lY69s1uas

García, M. (2024, 19 noviembre). *ABP en el aula. Qué es el Aprendizaje Basado en Proyectos*. Colegio CEU San Pablo Claudio Coello: Bachillerato. Recuperado de: https://www.colegioceuclaudiocoello.es/blog/abp-en-el-aula-que-es-el-aprendizaje-basado-en-proyectos/#:~:text=El%20Aprendizaje%20Basado%20en%20Proyectos%20(ABP)%2C%20o%20en%20ingl%C3%A9s,la%20realizaci%C3%B3n%20de%20proyectos%20significativos.

Markham, T. (2012, enero 1). *Project Based Learning: Design. Internet Archive*. Recuperado de: https://archive.org/details/projectbasedlear0000phdt/page/n9/mode/2up

Paoladelatorrem. (2019). *Imagen interactiva* [Presentación Interactiva]. Genially. Recuperado de: https://view.genially.com/5d92062b16475e0f9184468e/interactive-content-imagen-interactiva